

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die zijn drie magische ingrediënten uit de Heksenketel heeft verzameld en mét de sleutel uit het kasteel is ontsnapt, wint het spel.

INHOUD

1 Heksenketel (moet in elkaar gezet worden), 1 speelbord, 4 pionnen, 4 voetjes, 1 kikkerhoofd, 1 Heks, 16 magische ingrediënten, 1 stickervel en 1 dobbelsteen.

VOORBEREIDING VOOR HET SPEL

1. Volg de instructies aan de binnenkant van het deksel.
2. Zet de heksenketel in werking door de hendel voorzichtig naar achteren te duwen (van het gezicht vandaan) totdat je voelt dat de hendel op z'n plaats klikt.
3. Stop de rubber ingrediënten in de heksenketel.



4. Kies een pion en zet deze op het sleutel-vakje in je cel met dezelfde kleur als je pion.



5. Leg het hoofd van de kikker op één van de vier kikker-afbeeldingen op de trappen rondom de heksenketel.



6. Zet de heks op haar speciale startvakje.

HET SPEL

De jongste speler begint. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen.

Verplaatsen

Als je een nummer gooit, verplaats je je pion het aantal vakjes dat wordt aangegeven.

Je verplaatst je pion altijd in de richting van de wijzers van de klok.

Je mag niet terechtkomen op een vakje waar al een pion staat of waar de heks staat. Als je op een bezet vakje terechtkomt, ga je naar het eerstvolgende lege vakje.

Heksenketel-vakjes

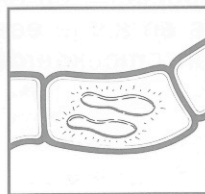
Op het toverboek in je cel (je startvakje) staan de drie magische ingrediënten, die je moet verzamelen gedurende het spel.

Als je terechtkomt op een heksenketel-vakje, probeer je met je vingers één magisch ingrediënt uit de heksenketel te pakken. Probeer nooit meer dan één ingrediënt per keer eruit te trekken.

Als de hendel van de heksenketel omhoog klappt, moet je het ingrediënt dat je op dat moment vasthebt weer in de heksenketel laten vallen. Je pion verandert onmiddellijk in een kikker. (zie hierna)

Het nummer op het heksenketel-vakje geeft aan hoeveel keer je mag proberen om een ingrediënt uit de heksenketel te trekken. Als je terechtkomt op een heksenketel-vakje met een "2" erop, mag je, nadat je een ingrediënt eruit hebt gehaald, nog een keer proberen om een ander ingrediënt te pakken. Als je eerste poging al mislukt en je bent veranderd in een kikker, dan kun je geen tweede poging wagen.

Als je met succes een magisch ingrediënt hebt gepakt zonder dat de hendel van de heksenketel omhoog is geklapt, leg je het op je toverboek. Je mag niet meer dan vier ingrediënten op je toverboek hebben liggen. Als je een vijfde eruit haalt, moet je kiezen welk ingrediënt je terug wilt stoppen in de heksenketel.



Voetstappen-vakjes

Wanneer je terechtkomt op een vakje met voetstappen, word je onzichtbaar. Haal je pion van het voetje af en speel verder met alleen het voetje.

Je kunt nu ongezien over het speelbord lopen. De heks Kalmorda kan jou ook niet zien. Je blijft onzichtbaar totdat je weer terechtkomt op een voetstappen-vakje of totdat de heks over je hoofd vliegt (zie hierna). Wanneer je weer zichtbaar wordt, bevestig je je pion weer op het voetje.

Terwijl je onzichtbaar bent, kun je geen magische ingrediënten pakken; je moet wachten totdat je weer zichtbaar bent. Maar wanneer je terechtkomt op een cel van een tegenstander in een hoek van het speelbord of je passeert dit vakje, dan mag je één van de magische ingrediënten die daar ligt, pakken.



Wanneer je een kikker bent...

Wanneer je gepakt wordt door de heksenketel, verander je in een kikker. Zet het kikkerhoofd op je pion.

Als kikker mag je je niet verplaatsen als je aan de beurt bent. In plaats daarvan moet je wachten totdat je opnieuw getransformeerd wordt en weer normaal bent. Dit kan op verschillende manieren gebeuren:

- Wanneer jij of een andere speler een kikker-symbool met de dobbelsteen gooit: leg het kikker-hoofd terug op één van de vier kikkervakjes aan de voet van de heksenketel.
- Wanneer een andere speler door de heksenketel gepakt wordt, zet je het kikkerhoofd op de pion van je tegenstander.

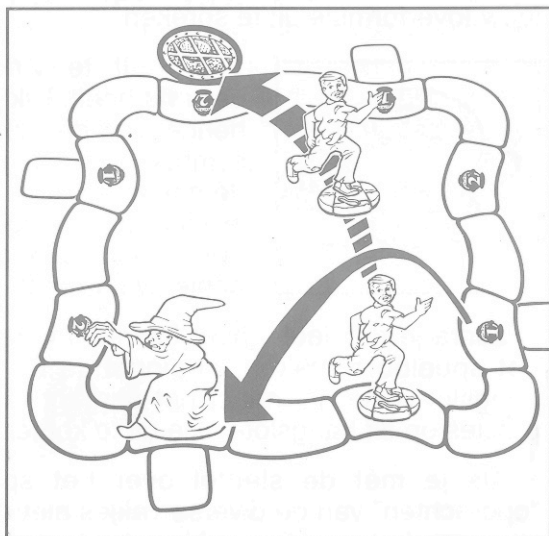
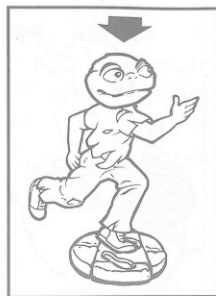
In alle gevallen, mag je bij je volgende beurt je pion verplaatsen als je een nummer gooit.

Kalmorda de Heks

Kalmorda kan alleen maar staan op de heksenketel-vakjes. Ze kan niet op één van de andere vakjes staan of één van de cellen in de vier hoeken van het speelbord binnengaan.

Wanneer je het hekssymbool gooit, verplaats je niet je eigen pion maar Kalmorda. Zet haar op het eerstvolgende lege heksenketel-vakje.

Alle spelers die zich tussen haar start- en landingspunt bevinden, worden in de Put der Eeuwige Duisternis gegooid en moeten één beurt overslaan. Spelers die op een sleutel-vakje staan in de hoek van het speelbord, blijven ongedeerd.





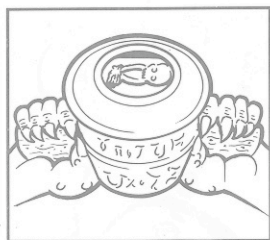
Als je door Kalmorda in de Put der Eeuwige Duisternis wordt gegooid, sla je één beurt over. Als je bij je volgende beurt een nummer gooit, vervolg je je weg beginnende op het vakje dat naast de put ligt.

Als Kalmorda over onzichtbare spelers vliegt, worden deze spelers onmiddellijk weer zichtbaar. Ze worden NIET in de Put der Eeuwige Duisternis gegooid. Een onzichtbare speler die zich op het sleutel-vakje in de hoek van het speelbord bevindt, blijft onzichtbaar wanneer Kalmorda voorbij vliegt.

De Sleutel bevrijden

Wanneer je de drie ingrediënten uit je toverboek hebt verzameld, ga je direct naar het sleutelvakje in je cel. Je beurt is nu voorbij. Als een andere speler in jouw vakje staat, verplaats je eerst die pion naar het eerstvolgende lege celvakje en loop je je eigen cel-vakje binnen.

In je volgende beurt, draai je de heksenketel zó dat het gezicht naar jouw cel kijkt. Laat vervolgens de hendel opzettelijk naar boven klappen om jouw toverformule uit te spreken.



Om uit te vinden of jouw toverformule gewerkt heeft, kijk je in de bolvormige pot in de hendel van de heksenketel. Als je een sleutelsymbool ziet, pak je de sleutel uit de mond van de heksenketel en hang je het over de arm van je pion. Als er geen symbool verschijnt in de pot, is je poging mislukt en moet je het opnieuw proberen in je volgende beurt.

Zodra je de sleutel hebt bevrijd, moet je een complete ronde over het speelbord maken, beginnende bij je cel en eindigend op het hangslot-vakje dat naast het pad ligt vlak voor je cel. Je hoeft niet precies op dit hangslot-vakje uit te komen.

Als je met de sleutel over het speelbord loopt, hoef je de "opdrachten" van de diverse vakjes niet op te volgen. Je hoeft slechts je pion het aantal vakjes, dat de dobbelsteen aangeeft, te verplaatsen.

De Sleutel stelen

Zodra je de sleutel hebt bevrijd, kan iedere andere speler het proberen te stelen door jou te passeren op het speelbord. De eerste tegenstander die jou passeert, pakt de sleutel van je af en hangt het over zijn of haar pion. De "dief" probeert nu zo snel mogelijk het hangslot-vakje voor zijn eigen cel te bereiken, zonder dat een andere speler de sleutel weer afpakt.

Je kunt de sleutel stelen, ook al heb je de drie magische ingrediënten uit je toverboek nog niet bij elkaar.

Kalmorda en de Sleutel

Als Kalmorda over je heen vliegt op het moment dat je de sleutel in je bezit hebt, wordt je naar de Put der Eeuwige Duisternis verbannen en moet je één beurt overslaan. In dit geval, laat je de sleutel vallen en laat je hem liggen op het vakje waar je stond. De volgende speler die op dit vakje terechtkomt of er langs komt, krijgt de sleutel in zijn of haar bezit.

HET SPEL WINNEN

Als jij als eerste je hangslot-vakje bereikt met de sleutel in je bezit, win je het spel.

Je kunt winnen ook al heb je de drie magische ingrediënten nog niet verzameld.

HET SPEL OPBERGEN

Om de heksenketel op te bergen in de doos, haal je voorzichtig de voorste helft eraf en haal je de rand eruit. Til het speelbord op en verwijder het onderstel. Leg deze delen in de doos en als je een volgende keer wilt spelen, zet je de onderdelen in omgekeerde volgorde weer in elkaar.

MB
SPELLEN

© 1992 Hasbro International Inc.

Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.